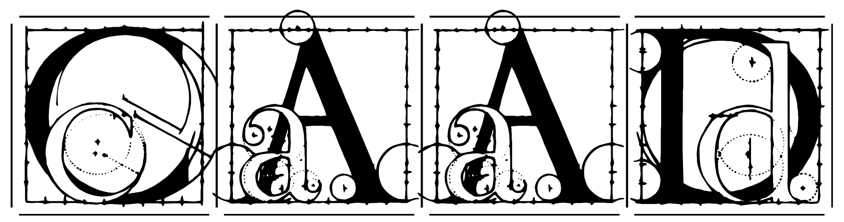


Boletín sobre Aventuras Conversacionales

Número 43 – Segunda Edad – Año 12

Julio-2000 http://pagina.de/caad

Inventario:

También puedes ver a:

- Javier San José (JSJ) (jsjlogin@jet.es)
- Lumpi (amarq2@clientes.unicaja.es)
- J.Baltasar García Perez-Schofield (jbgarcia@uvigo.es)
- Melitón Rodríguez (meliton@arrakis.es)

La Inquisición

Si por fuera el edificio resulta impresionante, por dentro no lo es menos. Varios acólitos se ocupan de destruir metódicamente extraños artefactos mágicos. Al fondo te espera **El Gran Inquisidor**, se levanta cuando te ve llegar y dice...

Aquí estamos de nuevo, con un par de novedades que, esperemos, enriquezcan un poco más este fanzine. La primera se refiere al cambio de numeración. Hemos querido reflejar que el fanzine no es nuevo (lo que quizá hacía pensar la numeración adoptada en el anterior) sino que ya llevamos unos cuantos años en el "aire". La nueva numeración surge como continuación de la anterior época que terminó en el número 35 y que sumando los números especiales nos deja en este número 43.

La otra novedad es la inclusión de una sección de noticias. La Cueva Colosal pasa a dar cabida a las noticias más destacadas aparecidas hasta la fecha.

El Gran Inquisidor

La Cueva Colosal

Junto a un improvisado fuego se encuentra una semielfa que te mira divertida. *"Hola viajero, mi nombre es Xzira. Pasa y ponte cómodo, aquí nada ni nadie puede dañarte."*.

Juegos de Steve Jackson en WAP

Mucho se habla últimamente del resurgir de las aventuras conversacionales gracias a la tecnología WAP. Wirelessgames

http://www.wirelessgames.com/sorcery/index.html

pretende, en colaboración con Steve Jackson, famoso autor de libro-juegos y juegos de rol, crear un juego de aventuras para WAP. El proyecto se llama Sorcery y está basado en los libro-juegos de Steve.

PAWS 0.5 alpha

No, no se trata del viejo e incombustible PAWS. Este PAWS

http://w3.one.net/~wolf/PAWS.htm

es el Python Adventure Writing System. Un sistema de creación de aventuras escrito en Python, un popular lenguaje de script. Paralelalmente se está desarrollando un entorno para crear aventuras PAWS de forma visual.

Escape from Monkey Island

Lucas Arts ha abierto ya la web oficial

http://www.lucasarts.com/products/monkey4/default.jsp

de su nuevo juego Escape from Monkey Island desde donde se pueden ver pantallas del juego y videos preliminares.

NPC Engine para Inform

Una noticia "informita". La versión 7 del NPC Engine para Inform está disponible en el IF Archive. Se trata de una librería para manejar PSIs. Actualmente reside en el directorio incoming en espera de ser movida a su ubicación final ftp://ftp.gmd.de/if-archive/infocom/compilers/inform6/library/contributions

El Mundo del Spectrum se "aventura"

El Mundo del Spectrum

http://www.arrakis.es/~tecnilin

una web dedicada a este carismático ordenador de 8 bits, dedica en sus páginas un especial al mundo de las aventuras conversacionales. Incluye para descarga un montón de entrañables aventuras para este ordenador.

Novelas Level9

Level9 Novellas

http://members.netscapeonline.co.uk/jeremyalansmith

es una web que presenta las novelas que acompañaban a algunos de los juegos de Level9. Imprescindible visita para los aficionados a los juegos de esta compañía.

Python Universe Builder

Python Universe Builder

http://www.strout.net/python/pub/index.html

es un conjunto de módulos de Python (un lenguaje interpretado muy popular en entornos Unix) que permiten crear aventuras conversacionales. Entre sus características caben destacar:

- un parser muy sofisticado (en algunos puntos mejor que el de Infocom)
- orientación total a objetos
 - se puede conectar a otros servicios (web, TCP/IP, otros lenguajes de script, ...)
- se puede usar como MUD
- se puede ejecutar en cualquier plataforma que disponga de un intérprete de Python
- es gratuito para uso no comercial

ZAngband de mudanzas

El equipo de desarrollo de ZAngband, una de las variantes de Angband con más éxito, está de mudanzas. Se han trasladado a su nueva página

http://www.zangband.org

desde su antigüa residencia en Thangorodrim

http://thangorodrim.angband.org

Neverwinter Nights

Los de Black Isle (Baldur's Gate, Planescape: Torment) no descansan. Prueba de ello es su nuevo proyecto Neverwinter Nights

http://juegos.biwe.es/web/avances/neverwinternights/pagina1.shtml

Se trata de un juego de rol multijugador con 'master' o persona encargada de controlar la partida. La

verdad es que posee unas características impresionantes que revolucionarán este género.

realMyst

Los seguidores de Myst podéis contemplar las pantalla de realMyst

http://members.aol.com/mystsequel7/m3d/shots1.html

una secuela en tiempo real de este magnífico juego.

TADS 3.0.1

La nueva generación de TADS ya está cada vez más cerca. Prueba de ello es que Mike Roberts ha hecho pública una versión previa de este sistema de desarrollo de aventuras conversacionales en el IF Archive

http://ifarchive.org/indexes/if-archiveXprogrammingXtadsXexecutables.html

Los ficheros en cuestión son:

- tads_authkit_301.exe
  kit de autor de TADS 3 para Windows 95/NT.
- tads_301.zip
  compilador/herramientas/documentación de TADS 3 para Windows 95/NT.
- tads_src_301.zip
  código fuente.

Aún no está lista la librería estándar así que lo único que se podrá hacer es "enredar" para ir cogiéndole gusto al nuevo sistema.

Nanocomp

Enrique Pimpinela Santos ha organizado el Primer Concurso de Nano-Aventuras en Castellano. Se ha habilitado una web

http://www.fortunecity.es/virtual/3d/358/nanocomp1/nano.htm

con las bases y una página para descargar los ficheros que vayan llegando.

Xzira

El Claro de los Trolls

> Te encuentras en un pequeño claro, semioculto entre los árboles.

Alemanes

Pese a ser una ópera prima, nos encontramos ante una aceptable aventura conversacional solo texto, programada en Inform. El argumento, aunque bastante moderno para una aventura conversacional, es muy sencillo; el autor nos transporta a la triste época de la II Guerra Mundial y nos mete en la piel un antiguo prisionero de guerra que llega a un pequeño pueblo italiano. Nuestra meta será recoger unos planos secretos muy importantes para el desarrollo de la guerra.

Este sencillo argumento contrasta con la brevedad y la sencillez de la aventura. Aunque tengamos total libertad para explorar y movernos por la pocas localidades de la aventura, si queremos avanzar en la aventura no tenemos más remedio que superar los puzzles de uno en uno para pasar al siguiente, lo que acentúa la linealidad de la aventura. Los puzzles son facilillos y simples, incluso se nos obsequia con unas pequeñas pistas por si acaso nos atascamos. Gran parte de la clave de estos puzzles la podemos encontrar interactuando con los PSIs, los cuales carecen prácticamente de inteligencia, limitando su presencia solo para proporciarnos algún tiempo de información o como "pieza clave" de algún puzzle. La conversación con ellos se ha programado al estilo de las aventuras gráficas, esto es, se nos muestra un menú con las frases disponibles para decir al personaje en cuestión.

De los objetos podemos decir lo mismo. a lo largo de la aventura no encontramos apenas objetos "de decoración". Tenemos muy pocas

respuestas para las acciones que tecleamos, y la mayoría de los objetos son inexaminables, perdiendo así el juego bastante en ambientación. Las descripciones de las localidades no obstante son buenas, y nos sitúan en la historia de manera sencilla y rápida.

En general, a pesar de tener algunos defectillos y errores típicos de primeras aventuras, estamos ante una aventura muy entretenida y con algunos muy buenos detalles. Sin duda, buen futuro para Tino (autor de la aventura) si sigue en esta línea.

Ambientación	7
Jugabilidad	4
Gráficos	-
Sonido	-
Guión	6
Dificultad	7
Valoración general	6,5



Lumpi

AmnesiaRol: una kutre-aventura conversacional de Calendonyumt Soft

¿Dónde estoy?, ¿Qué me ha pasado?, ¿Por qué estoy en una celda? ....

Introducción

Éstas son las preguntas que se haría el héroe de AmnesiaRol si se encontrase en la situación que describe el juego. Sin embargo, el héroe de AmnesiaRol eres tú. Con un argumento como el

PARTE1
Auto

LA CELDA.

Te encuentras en una pequeña, oscura y sucia habitación.
No recuerdas quien eres, ni como has llegado hasta aqui.
Acabas de despertar de un gran sopor, y aún te encuentras
como aletargado ... Tus ojos se acostumbran poco a poco a
las tinieblas y ves un fino rayo de luz que proviene de un
ventanuco en una de las paredes. Un silencio sobrecogedor
invade la estancia.

Acción> _

El mando a distancia es de plástico negro.
Tiene un par de botones, uno rojo con una calavera dibujada
y otro de color negro con la inscripción "OPEN".

que se da en la aventura, "(...) no recuerdas quién eres, ni como has llegado hasta aquí.", se favorece sin duda la identificación con el personaje por parte

del jugador, al margen de ser una opción muy cómoda para el diseñador de la aventura, que puede planear puzzles de echarse a temblar, sin tener necesariamente en cuenta que concuerden con el argumento de la historia.

Descripción

La aventura está realizada totalmente en texto, constando de una curiosa disposición en la pantalla: en la parte superior siempre aparece el lugar en el que nos encontramos, y a continuación, su descripción. Esto parece indicar que el juego tiene una sola localidad, sin embargo, no es exactamente así; más bien nos encontramos siempre ante un puzzle a resolver, del que no podremos pasar de largo. Estos puzzles-localizaciones constan de entre 1 a 4 localidades, cuya descripción particular aparece en la parte inferior de la pantalla, debajo de la entrada de acciones que se encuentra en la mitad de la pantalla. Disponemos de un comando "l" que nos indica en que parte nos encontramos en ese momento de la localización actual.

Así, por ejemplo, el primer puzzle - localización que debemos resolver es "La Celda", de la que no podemos pasar hasta poder salir. Aunque en el caso de la celda es muy intuitivo, esto se repite a lo largo de toda la aventura, de forma que no hay largos mapeados por explorar, sino tres o cuatro localidades donde debemos reunir las pistas que nos lleven hasta la solución del puzzle del momento. En cierta manera, se podría decir que es una aventura "guiada".

La aventura responde a los comandos habituales de examinar, i (inventario), y no es necesario un comando "m" o "rede" de redescripción pues la descripción está presente en todo momento en pantalla. Por supuesto, podemos "coger" objetos, si bien no podremos dejarlos tirados "no están las cosas como para tirar nada.", responde el juego ante nuestras intenciones. En cuanto al movimiento, no acepta los consabidos norte, sur, este u oeste ni sus versiones cortas, sino "ir al x", donde x es la dirección. En realidad, esto no es un inconveniente, puesto que la aventura no presenta, como ya he dicho, un mapeado espectacular, siendo un mecanismo suficiente para los movimientos posibles.

El juego se divide en tres partes que están físicamente separadas en tres ejecutables. No se permite el almacenamiento de la posición del jugador, sino que se proveen una serie de claves,

incluidas para las de paso entre las diferentes partes, que te permiten saltarte los puzzles que ya hayas solucionado.

El párser

En cuanto al *párser*, éste está muy bien trabajado, a pesar de no estar realizado utilizando ninguno como *InformatE*, *Sintac*, *Visual Sintac*... etc. Acepta los comandos más habituales en las aventuras, y muchas veces, te indica el verbo a utilizar cuando intentas realizar una acción que no está contemplada de ésta forma. Un ejemplo es que cuando el jugador intenta usar la frase "decir a guardia "hola"", el juego responde: "deberás utilizar el comando 'd'", o cuando estás intentando cocinar en la tercera parte, que ante la frase "remover el potaje con la cuchara" el juego responde: "indica simplemente 'cocinar'". Otras respuestas ingeniosas las encuentras en la cocina, en la segunda parte, cuando indicas algo como "meter x en el horno" y el juego responde: "no metas nada en el horno o te lo cargarás. Si quieres meterte tú, teclea 'Entrar en el horno'" (¡cuidado!).

Por tanto, el juego no cae en esa categoría de los "no puedes hacer eso" (frase que por cierto, nunca indica (¿superstición?), prefiriendo no mostrar ningún mensaje).

Evaluación

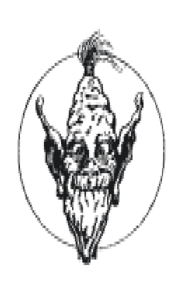
Los problemas que presenta son lógicos, y se suelen dar pistas para su consecución, con la dificultad justa como para que te enganche a la aventura, sin encontrarte con un problema que no puedes solucionar y que hace que la deseches. Por otra parte, la pérdida de libertad para el jugador que supone el esquema de juego (lo cuál será una nota negativa para muchos aventureros) tiene la ventaja de dar la seguridad al jugador de que avanza correctamente hacia la finalización de la aventura. Quizá por eso, sea una buena aventura de iniciación a este mundillo, sin pretender menoscabar su calidad o impedir que sea jugada por expertos. Pienso que es apropiada para todo el mundo.

En cuanto a la calidad del texto y de las descripciones, es en general buena, al igual que el tono general de la aventura, que te "introduce" en ella, pese a que "cae", por decirlo de alguna forma, muchas veces en la comedia para relatar ciertas situaciones, en las que quizá (pese a que es una opinión personal) sobraría ese chiste, pues

pienso que hace que recuerdes que estás jugando una aventura, retirándote de ese ambiente que crea el juego.

Otros en cambio, se integran perfectamente en la historia, como en la celda, tributo sin duda a Jabato, en la que debes salir quitando un ladrillo de la pared. Claro que no hay ningún guardia a quien golpear, sino que si examinas el hueco dejado por el mismo, descubrirás un imando a distancia!. El mando a distancia tiene dos botones, uno indica "open" y el otro es rojo con una calavera. ¿Cuál vas a pulsar?

Ambientación	8,5
Jugabilidad	9
Gráficos	-
Sonido	-
Guión	8,5
Dificultad	8,5
Valoración general	8,5



J.Baltasar García Perez-Schofield

La Torre de Babel

Mucha gente se afana en este impresionante edificio, entre una confusión de lenguajes. Un guía se adelanta entre todos y te saluda en tu idioma: "Permíteme presentarte alguna de nuestras obras, amable viajero".

Historia de Infocom (o... ¿cômo se hizo Zork?). Capítulo 2.

Para comercializar Zork se tenían que resolver varios problemas. El primero de ellos es que debía reducirse en tamaño para que pudiese entrar en los ordenadores del ámbito doméstico de la época. El segundo es que había que idear alguna forma de facilitar la portabilidad del juego para no tener que reprogramarlo para cada nuevo sistema.

El primer problema se resolvió dividiendo el juego en tres partes que luego serían, respectivamente, Zork I, Zork II y Zork III. Realmente el Zork original se amplió con nuevos puzzles y localidades para poder abarcar una trilogía completa por lo que la unión de los tres Zorks que se comercializaron dan una extensión de juego total bastante mayor que el Zork original.

Para resolver el segundo problema se optó por una solución muy ingeniosa, a la par que elegante. Se decidió crear un ordenador imaginario denominado máquina-Z. Este ordenador sería capaz de ejecutar Zork, o al menos parte de él, si se recodificaba en un lenguaje muy compacto, especialmente diseñado para esta máquina. Haciéndolo de esta forma sólo era necesario que cada tipo de sistema diferente dispusiese de un intérprete de máquina-Z para ejecutar Zork que, inicialmente, se denominí ZIP (Z-machine Interpreter). El lenguaje que se diseñó para codificar Zork se denominó a su vez ZIL (Zork Implementation Language), similar al MDL. Marc programó un traductor en dos pasos que convertía un programa ZIL en lenguaje ensamblador y luego en código para la máquina-Z.

La primera copia de Zork I se vendió en Noviembre de 1980 y era para un PDP-11. A partir de ahí, Infocom inicia su carrera en el mercado del software de entretenimiento. El siguiente Zork, Zork II, aparece en torno a Noviembre de 1981, un año después que el primero. Luego vendría Zork III en Septiembre de 1982.

Entre medias de los dos últimos Zork, aparecería Deadline, una aventura bastante alejada de la temática de los Zork. Entre los años 1982 y 1989 saldrían varias decenas de juegos con el sello Infocom. Todos ellos aventuras de gran éxito en su época y que crearon un auténtico grupo de fans. Hoy día esas aventuras se siguen considerando como objeto de culto por muchos aficionados que las coleccionan y llegan a pagar cantidades desorbitadas de dinero por los juegos en sus paquetes originales.

Por Infocom han desfilado auténticos maestros del diseño de aventuras como Stu Galley (Witness y Seastalker), Steve Meretzky que tiene en su haber aventuras como Planetfall, Sorcerer, The Hitchhiker's Guide to the Galaxy (junto con Douglas Adams), A Mind Forever Voyaging, Leather Goddesses of Phobos, Stationfall y Zork Zero, y Brian Moriarty (Wishbringer, Trinity y Beyond Zork) que ha diseñado juegos también para otras famosas compañías como el Loom y ha colaborado en The Dig para Lucas Arts. Este plantel de figuras aseguraba una calidad excepcional en sus juegos y un éxito sin precedentes.

Como anécdota curiosa comentar que los programadores de Infocom no se denominaban así mismos con este término sino con el de Implementadores (Implementors).

En 1986 comenzó el principio del fin de Infocom. La compañía se arriesgó demasiado con un proyecto muy ambicioso, algo muy diferente a los juegos que llevaban desarrollando desde el principio. Se trataba de una base de datos: Cornerstone. En vez de suponer el éxito esperado, el fracaso de este producto dejó a la compañía en una posición muy precaria. Activision consiguió hacerse con el control de Infocom y lo incorporó a su estructura. Unos pocos juegos más salieron con el sello de Infocom alguno, como Battletech, que no se englobaba dentro del género que les había dado la tan merecia fama: el de las aventuras conversacionales. Sus últimas aventuras, de hecho, incorporaban ya gráficos (Arthur, Journey, Shogun) pero carecían del encanto de las de su época dorada.

Poco a poco Activision fue desmantelando Infocom y acabó convirtiéndose en un mero sello bajo el que publicar cierto tipo de juegos. The Lost Treasures of Infocom I y II fueron los últimos paquetes que salieron con el sello de Infocom, dos recopilaciones de 20 juegos que aún hoy día se pueden encontrar y que son buscadas por los aficionados a este género.

Referencias

Página "oficial" de Infocom: http://www.csd.uwo.ca/Infocom
Web de Activision: http://www.activision.com

Javier San José (JSJ)

El Castillo del Viejo Archivero

Noche invernal en los Cárpatos. Una de esas noches en las que sólo la lívida luna se atreve a asomarse tímidamente entre las gélidas nubes para responder a los pavorosos aullidos de los semicongelados lobos esteparios. Dentro del castillo del Archivero, el fuego chisporrotea alegre con la necesaria fuerza para entibiar los siempre congelados huesecitos del dueño.

La nieve todavía se acumula en la puerta mientras el viejo momio descarga su equipaje. Allende quedan las cálidas noches de las tierras barcelonesas. Entre el equipaje, los legañosos ojillos observan unas temblorosas notas tomadas a toda prisa y unas cuantas instantáneas.

12:45 Llego con todos los bártulos dispuesto a embarcarme en el Pio Baroja. Primera incidencia, el tren viene con 20 minutos de retraso. Los monitores indican la 01:20 como hora de salida efectiva. Al poco rato cambian y ahora marcan la 01:40.



Nuestros guías (Raúl Alvárez, Daniel Miralles y Cárdenas) preparan el recorrido por la ciudad.

01:20 El tren, por fin, ha llegado. El revisor me indica mi compartimento. Me tumbo en la cama y...

08:00 La noche ha sido tranquila y el sueño reparador. Debe quedar hora y media aproximadamente para llegar a la estación de



Batiburrillo de "diveros" y "caadianos".

Barcelona-Sants. Allí deben estar ya Luis Felipe (Manowar) y Cárdenas hace tiempo.

08:50 Llamo a Luis Felipe al móvil para avisarle que llegaré con retraso. Una bonita voz femenina me comunica que el móvil en cuestión no está disponible.

09:30 El tren llega a Barcelona-Sants. Mientras pierde velocidad veo en el andén a dos personas conocidas, son Luis Felipe y Cárdenas.

10:00 Mientras desayunamos se decide a grosso-modo lo que se hará en el día. Lo primero ir hasta



De izquierda a derecha: Manowar, Slainte, Sesqui, Cebrián, Aigam.

Hospitalet de Llobregat a dejar los bártulos en casa de Cárdenas. Luego nos dirigiremos a la Plaza

Cataluña que es donde nos esperan el resto de componentes de la "quedada".

11:20 En la Plaza Cataluña ya hay un nutrido grupo de "diveros". Mientras se realizan las presentaciones de rigor aparece un personaje al que algunos hechábamos en falta: el inefable Jose Luis Cebrián.



De izquierda a derecha: Raúl Alvárez, JSJ, Kawn y Manowar.

12:00 Comienza la visita turística a la ciudad. Daniel Miralles sustituye, para alivio de muchos, como guía a Cárdenas. Nos ponemos en marcha contemplando algunos de los edificios modernistas



De izquierda a derecha: Aigam, Daniel Miralles, Cárdenas.

más representativos. Detrás nuestro el grupo "divero" se concentra en torno a Manowar.

12:30 Como quiera que Manowar se ha dejado la cámara con el resto de cosas en casa de Cárdenas paramos un momento el recorrido y aprovecho para comprar una de esas cámaras de un solo uso. Hasta ahora Miralles ha cumplido con

creces su papel de guía. Nuestro próximo destino nos situará en Las Ramblas tras realizar una visita a la Catedral y a las ocas que allí moran.

13:45 Tras una infructuosa incursión a un local de comidas rápidas para tomar un refrigerio, nuestros cansados pies nos conducen hacia un restaurante. Nos ubican en un curioso comedor donde los diez entramos sin demasiada holgura. La comida es animada por conversaciones triviales y por los planes que se trazan para la tarde.

15:30 Nos encaminamos con rumbo al Maremagnum, centro comercial de renombre. Por el camino se nos une otro "divero" más, Beorn, que entrega a Manowar unos disquetes (luego nos enteraríamos que se trata de unas librerías alternativas a DIV).

16:00 Pasamos parte de la tarde sentados, disfrutando de la brisa marina después de que algunos del grupo (entre los que se incluye Cebrián) hayan conseguido hacerse con una caja de donuts y hayan dado buena cuenta de ella. Se une Tamat al grupo, otro "divero" más, al parecer se trata de uno de los grafistas de Papada Soft que se encarga de crear los fondos del Fray Luis.

Se han formado dos grupitos, el de aventureros formado por Cárdenas, Cebrián, Miralles, Raúl y el que esto escribe. Y otro, más nutrido, de "diveros"



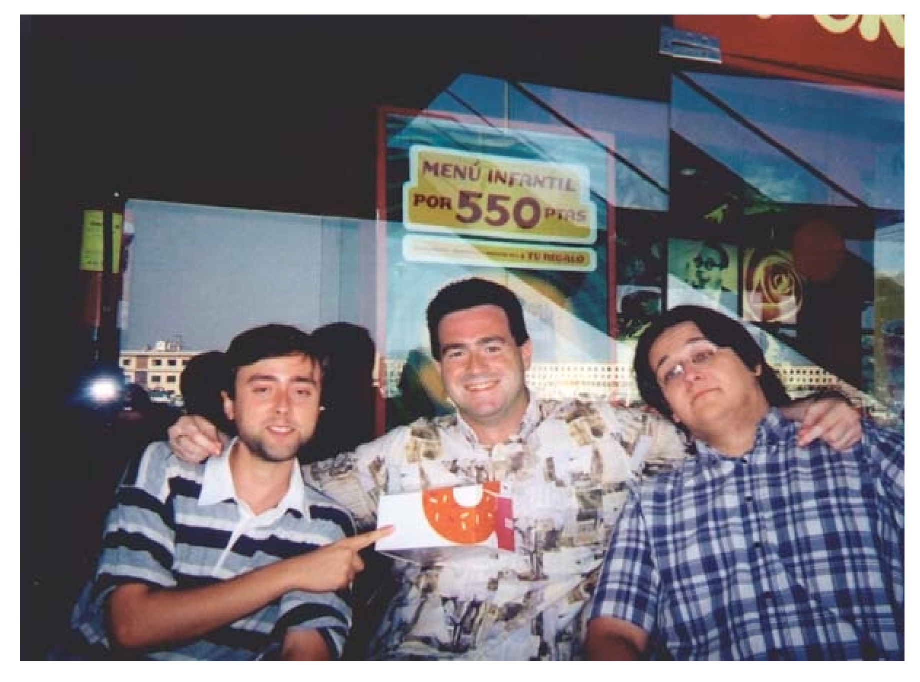
De izquierda a derecha: Aigam, TaMaT, Manowar, Beorn.

que charlan animadamente sobre el futuro de los diferentes compiladores de DIV que van apareciendo. Se hacen menciones a FENIX oportunamente ignoradas por Cebrián. Beorn

En el grupo aventurero se habla sobre parsers, sobre la necesidad de que la gente para que

programe aventuras, sobre el estado actual del CAAD.

Cárdenas nos comunica la más que probable desaparición de Spanish Quest.



De izquierda a derecha: Cárdenas, JSJ, Cebrián.

Cebrián comenta la inminente salida de FENIX 1.0 y que ya está trabajando en la documentación del mismo, la cual tiene muy avanzada.

19:00 La gente comienza a despedirse. Los pocos que continuamos encaminamos nuestros pasos a un centro comercial, objetivo: Diablo II. Al final dos salimos con una recién adquirida caja de Icewind Dale bajo el brazo (Cebrián es el otro).

20:00 No me lo explico pero a Cebrián le ha entrado una repentina premura por llegar a casa (¿tendrá algo que ver el Icewind Dale con esta prisa?). Nos despedimos de él y encaminamos nuestros pasos de vuelta a Hospitalet de Llobregat.

20:30 Ya en casa de Cárdenas aprovechamos para hechar un rápido vistazo al Icewind Dale. Una introducción espectacular da paso a un juego en la línea del Baldur's Gate.

Pero aún estamos por ver lo mejor del día. En primicia mundial Cárdenas nos muestra alguna imagen del Concilio del Bien y, lo mejor de todo, la documentación preliminar de su nuevo parser. Aunque todavía no hay versiones públicas del mismo, os puedo adelantar que tiene una serie de características que pueden hacer temblar los cimientos del "mundillo".

22:00 Salimos a cenar y a disfrutar un poco de la noche de Hospitalet. La verdad es que poco disfrutamos debido al cansancio acumulado de todo el día.

El Interior de la Espiral

La rampa te conduce hasta un majestuoso claro. Ante ti se eleva la Espiral, pulida, brillante y sobre todo impresionante. En su interior...

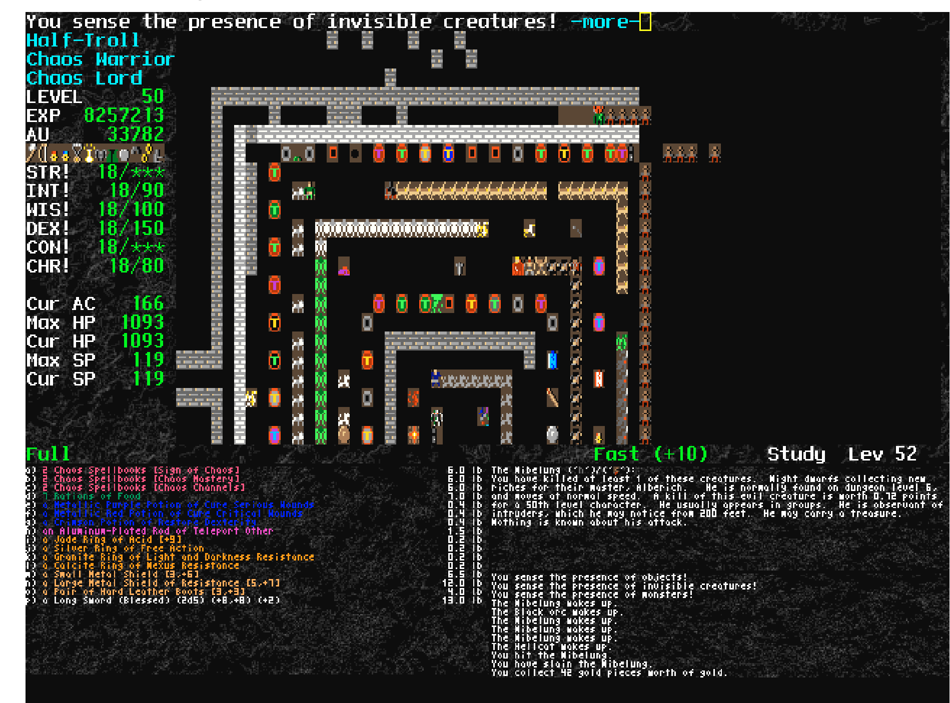
Roguelikes: creación del mapa

Cuando se crea un rogue-like (RL a partir de ahora), hay unos cuantos problemas que concretar. El primero de los que el programador se encuentra es cómo generar, aleatoriamente, los niveles de las mazmorras que el jugador explorará. Es necesario disponer de una cantidad casi ilimitada de mazmorras que poblar con monstruos, trampas, tesoros...

Nuestro primero cometido será crear la mazmora vacía. Más adelante añadiremos código para poblar esa mazmorra. De momento nos contentaremos con algo más simple. Como en cualquier otro problema de programación se nos presentan varias soluciones posibles, cada una de las cuales genera perfectamente una mazmorra. El método que discutiremos es un método recursivo.

El algoritmo se basa en tomar un trozo de roca, digamos de 256x256 casillas, y cavar en él una mazmorra usando habitaciones y pasillos. Intentaremos mantener la simplicidad lo máximo posible, de todas formas este algoritmo puede expandirse posteriormente para generar diferentes tipos de mazmorras, desde cuevas a castillos, con unos pocos cambios en el código.

Como hemos dicho comenzamos con una rejilla de 256x256 casillas, cada una rellena de roca. Para nuestro algoritmo necesitaremos dos rutinas:



- *MakeRoom()*, la cual genera una habitación aleatoria y luego llama a...
- *MakeHall()*, que genera un pasillo de longitud aleatoria.

Llamaremos a MakeRoom() la cual genera una habitación de tamaño aleatorio y posteriormente llama a MakeHall() un número aleatorio de veces en cada una de las paredes para generar pasillos.

MakeHall() generará un pasillo de longitud aleatoria. Al final del pasillo tenemos varias posiblidades:

1. finalizar
2. llamar a MakeHall() un número aleatorio de veces en direcciones aleatorias
3. llamar a MakeRoom()

Posteriormente podemos mejorar el algoritmo para que un pasillo se pare si llega hasta una pared u otro pasillo, o generar las habitaciones para que no se superpongan.

Usando seudocódigo tenemos:

StartX y *StartY* serán números enteros que definirán el punto de partida de cada habitación o pasillo

Direction será un número entero que definirá la dirección hacia la que se encara el pasillo o la habitación

RecurseDepth se usará para finalizar la recursividad alcanzada cierta profundidad

Primero definiremos MakeRoom:

```
void MakeRoom(StartX, StartY, Direction, RecurseDepth)
  {
    integer X1,Y1,X2,Y2; // Estas variables definirán
                         // los extremos de la habitación

    // limitar la recursividad...
    if( RecurseDepth > MAXRECURSEDEPTH ) return;
    DetermineExtents();

    /* Necesitamos tener en cuenta
       la dirección cuando determinemos la extensión
         ... Por ejemplo:
         ( '#' = Roca '.' = espacio abierto )
```

```
    ##########
    ##########
    ##########
    #####X.... <--- pasillo llama a MakeRoom
    ##########      en X hacia el oeste
    ##########
    ##########

Esta es la situación que queremos
crear cuando determinemos la extensión
    a = x1,y1
    b = x2,y2
    ##########
    ##########
    #a****####
    #****X....
    #****b####
    ##########
    ##########
    Esto está bien...

Si no tenemos la dirección en
cuenta, podríamos terminar así:
    a = x1,y1
    b = x2,y2
    ##########
    ##########
    ###a****##
    ###**X....
    ###****b##
    ##########
    ##########
    Esto es malo...
*/

    CreateTheRoom();

    for( x = x1 to x2 )
     for( y = y1 to y2 )
      Dungeon[x,y] = OpenSpace;

    integer R = Random(0,4);
    for( x = 0 to R )
    {
            int hx,hy,hd;

            DetermineLocationOfHall();
            // Elegir un punto a lo largo de una
            // de las paredes
            // luego determinamos la dirección
            // apropiada (norte, sur, este u oeste)
```

```
            // dependiendo de la pared elegida.
            MakeHall( hx,hy,hd, RecurseDepth+1 );
     }
  }
```

Ahora definimos MakeHall:

```
void MakeHall(StartX, StartY, Direction, RecurseDepth)
  {
     // Limitar el nivel de recursividad...
     if( RecurseDepth > MAXRECURSEDEPTH ) return;

     integer x1,y1;
     x1 = StartX;
     y1 = StartY;

     for( x = 1 to RandomLength )
     {
            if( x1 or y1 is out of bounds ) return;

            Dungeon[x1,y1] = OpenSpace;

            // Nota:
            // por comodidad a la hora de
            // avanzar en una dirección definiremos
            // dos arrays que contienen las
            // "deltas" de X e Y de cada dirección
            x1 += DirectionXDelta[Direction];
            y1 += DirectionYDelta[Direction];
     }

     RandomChoice = Random(1,3);
     if( RandomChoice == 1 ) return;

  if( RandomChoice == 2 )
  for( x = 1 to Random(0,3) )
   MakeHall( x1,y1, RandomDirection, RecurseDepth+1 );

     if( RandomChoice == 3 )
      MakeRoom( x1,y1, Direction, RecurseDepth+1 );
  }
```

Y esto es todo, un algoritmo recursivo simple para cavar una mazmorra. No es el algoritmo ideal y requiere unos pocos ajustes y mejoras para generar buenas mazmorras, pero sirve como ejemplo para ilustrar este método.

Brian Bucklew (Traducido por JSJ)

La Taberna

La taberna "Fuego de Dragón" sirve de albergue a todos los viajeros que se ven obligados a pernoctar después de una dura jornada de viaje.

Las reflexiones de Melitón

Puzzleless I-F... vaya tontería. Hoy estoy cabrón y voy a explayarme a gusto con las aventuras tan modernas estas que hacen los yankees y su supuesto avance estilístico.

Mucho antes de que existiesen la aventuras (me niego en redondo a usar una expresión tan específica como ficción interactiva), existía la literatura, incluso una clase de literatura que se llamaban libro-juegos. Esos libros eran interactivos, el jugador iba avanzando por el libro 'creando su propia aventura'; los había incluso que tenían 'embutidos' reglas rolísticas. Se podían tirar dados, realizar combates, apuntar equipos que se iban recogiendo, etc... Luego surgieron las aventuras. No nos engañemos, las primeras aventuras no eran más que un rogue-like de texto, uno bastante burdo (bueno realmente todos los rogue-like me parecen bastante burdos, ¿qué interés puede tener ir brincando por ahí consiguiendo 'tesoros' o 'XPs' sin que haya nada más?). Pero la aventura empezó a evolucionar y se transformó en algo muy sugerente en lo que hemos dado en llamar la 'Edad de Oro' de la aventura. Muchas de las aventuras de ese tiempo incluían elementos de simulación que elevaban el realismo de dichas aventuras hasta cotas insospechadas.

Los Gandalfs y Sherlocks realmente parecían prometer algo muy interesante. De los libro-juegos lineales y de los rogue-likes vacíos de guión, parecía que pasaríamos hacia una fusión perfecta, una en la que el 'mundo' dónde se desarrollaba la 'aventura' estuviese plenamente 'desplegado' donde los PNJs hiciesen lo que tenían que hacer porque así lo tenían pensado, porque la historia lo exigía. Si el jugador estaba allí para verlo pues bien y si no era así ya se enteraría por los periódicos. Se trataba de un paso adelante, un cambio de paradigma, una innovación radical, una nueva forma de contar historias: LA SIMULACIÓN DE HISTORIAS. Con ello se consigue la aventura casi infinita, si los elementos 'dramáticos' están presentes con suficiente 'fuerza' en la creación del programador sus 'creaciones' (incluyendo al

jugador) se encaminarán a uno de los finales que el programador estaba pensando, pero el camino tomado para llegar hasta ello será complejo, intrigante y casi irrepetible; como la vida misma.

Lamentablemente apareció Larry y todo se fue a la mierda. Con el advenimiento de las gráficas la simulación de historias estaba vedado. Era imposible que el grafista cubriese todas las situaciones posibles, así que las gráficas pasaron a transformarse en un conjunto de escenas, un conjunto de micro aventuras de simulación bastante vulgares (single-puzzle en su mayoría) encadenadas una tras otra y a veces unidas por 'secuencias animadas' espectaculares pero en las que el jugador no podía hacer nada, simplemente no eran interactivas.

Este nuevo despliegue, como cabía esperar encajonó a las aventuras. Las gráficas se hicieron cada vez más espectaculares y más vacías de interactividad o de simulación. Myst es un perfecto ejemplo para mí de profunda desorientación en este campo. Y claro, murieron. Era una vía muerta. No hay ninguna 'innovación' en ellas. No es más que el viejo libro-juego pero con medios espectaculares. El hueco lo cubrieron los juegos de simulación en tiempo real, los roleros, los PSWs y los juegos de primera persona. Todos ellos son variaciones de estrategia + simulación + interactividad en grado sumo, lo que la gente realmente quiere lo que la aventura pudo llegar a ser pero peor, porque la aventura tenía algo que estos juegos no tienen: HISTORIA.

Con esto podemos observar el mundillo americano. Las aventuras yankees más valoradas no son más que secuencias de micro-aventuras de simulación cutres una detrás de otra: como Photopía, como I-0, y otras muchas. Micro escenas fácilmente resolubles que te llevan por un encarrilado y 'cómodo' curso de historia. Su literatura, su texto, es excelente, pero no son más que más de lo mismo. El viejo libro juego de toda la vida. Es exactamente lo mismo que las gráficas. Aquellas tenían gráficos espectaculares, éstas tiene textos espectaculares. Pero no hay innovación en la forma o en la estructura, no hay verdadera interactividad, no se trata de un arte nuevo. Podría escribir lo esencial de las mismas con la vieja máquina de escribir o con el WORD que tenéis en vuestros PCs. Son una vía muerta, aunque hermosa.

Melitón Rodríguez

El Cruce de Caminos

Llegas a un cruce de caminos. Salidas visibles: norte, sur, este y oeste.

Hacia el norte puedes ir a:

InformatE (http://www.geocities.com/TimesSquare/Fortress/9939), página de Inform en castellano.

Visual SINTAC (http://personales.jet.es/jsjlogin/sintac), página del parser visual para Windows.

Macedonia Magazine (http://www.codexmx.com/macedonia), otra publicación con una sección (Spanish Quest) dedicada al mundo aventurero.

AventuraST (http://www.civila.com/hispania/elarchivo/conversacional_principal.HTML), una página muy aventurera.

The Roebuck (http://thepentagon.com/nmsoft), la página de Carlos Sánchez.

Fundación Pro-Imagyna (http://www.geocities.com/TimesSquare/5787), la página aventurera de Daniel Cárdenas.

Página de Melitón (http://www.arrakis.es/~meliton) las páginas de este veterano aventurero.

Página de Jaume Alcazo (http://www.geocities.com/TimesSquare/Hangar/4795).

Página de Vicente Tarín Font (http://ttt.eui.upv.es/~vitafon).

Página de LDAP (http://members.es.tripod.de/gen/some.html).

The Dwarf and the Axe (http://www.geocities.com/TimesSquare/3567/spaxe.html)

La Península Aventurera (http://www.geocities.com/TimesSquare/Stadium/5162).

AC's (http://www.xyzzy.gq.nu), la página de Lumpi sobre aventuras conversacionales.

El camino que va hacia el SUR te conduce a:

Adventureland (http://www.lysator.liu.se/adventure), completa información sobre compañías aventureras de todos los tiempos.

Infocom (http://www.csd.uwo.ca/Infocom), página sobre esta mítica compañía.

Melbourne House Adventure Games (http://home.virtual-pc.com/isblpx/melb.html), recoge todas las aventuras realizadas por esta compañía.

The Colossal Cave Adventure (http://people.delphi.com/rickadams/adventure/index.html), conoce los orígenes de todo esto

The IF Library (http://www.iflibrary.org), el archivo aventurero por excelencia.

The Spectrum Adventurer (http://home.virtual-pc.com/isblpx), para los nostálgicos.

XYZZY News (http://www.xyzzynews.com), webzine sobre la interactive fiction inglesa.

Hacia el ESTE puede ir a:

The roguelike games homepage (http://www.win.tue.nl/games/roguelike), todo sobre roguelikes.

Thangorodrim (http://thangorodrim.angband.org), página dedicada a Angband, uno de los roguelikes con más éxito.

Hacia el OESTE queda:

Emulatronia (http://www.emulatronia.com), la mejor página sobre emuladores, en castellano.

Spectrum Power! (http://go.to/spectrumpower), una página dedicada a recopilar TAP y TZX lo más fieles posibles a los originales.

Si quieres sugerir algún enlace para su inclusión en esta sección, o detectas alguno erróneo, puedes escribir a jsjlogin@jet.es.

I Concurso de Aventuras Breves en Castellano

El concurso tiene como objetivo fomentar la creación de aventuras, así como explotar las posibilidades del género en terrenos como la interacción con objetos y personajes. Además, servirá para ampliar la base de aventuras con código fuente disponible, como fuente de ejemplos para los distintos parsers y lenguajes de programación.

Este concurso se plantea como una extensión lógica a los concursos de mini-aventuras que se han venido convocando hasta la fecha y que tanto éxito han demostrado tener. Esto no debe considerarse en perjucio de los mismos ya que seguirán convocándose regularmente concursos de mini-aventuras.

Plazos

El plazo de recepción de los trabajos finaliza el **30 de Septiembre de 2000** a las 12 de la noche.

Entrega

Las aventuras deben enviarse al CAAD por correo electrónico, a la dirección concurso@grupo-ronda.com

El envío deberá estar dividido en dos ficheros:

- Un fichero contendrá sólo el ejecutable de la aventura. Si lo desea, el autor puede incluir un LEEME donde explique brevemente el objetivo de la aventura o cualquier cosa necesaria para jugarla. Este fichero será expuesto públicamente en cuanto finalice el período de recepción de trabajos.

- Un segundo fichero contendrá un fichero de texto con la solución de la aventura y opcionalmente, el código fuente del programa. El autor puede incluir aquí cualquier comentario o información adicional sobre el juego, según crea él oportuno. Este fichero será expuesto públicamente cuando finalice el período de votación y con ello el concurso en sí.

La inclusión del código fuente de la aventura es opcional, pero muy aconsejable, ya que las aventuras que participen en este concurso serán ejemplos interesantes del uso de sus respectivos parsers y lenguajes.

Los trabajos presentados deben ser originales y no haber sido distribuidos antes del 1 de Junio de 2000. No se exige, sin embargo, que el juego quede oculto hasta el 30 de Septiembre de 2000. El autor es libre de distribuirlo por su cuenta, a riesgo de mostrar su trabajo antes de tiempo (probablemente quedando en desventaja respecto al resto de participaciones).

El autor es libre de presentar aventuras bajo seudónimo. En caso de presentar más de una aventura podrá firmar cada una con un seudónimo diferente si así lo desea. Ediciones CAAD se compromete a mantener la identidad real del autor en secreto durante toda la duración del concurso. En todo caso el autor debe incluir en el segundo fichero (el que contendrá la solución de la aventura) su nombre real.

Jurado popular

El día 1 de Octubre de 2000 se habilitará una zona en la página del CAAD donde podrán descargarse los trabajos presentados.

Cada votación consistirá en puntuar (en una escala de 0 a 10 con hasta 2 decimales) una de

las aventuras participantes en el concurso en los siguientes apartados:

- ORIGINALIDAD

¿Nunca se había visto antes este problema o situación?

¿La historia que narra es original?

¿Nos mete en el papel de un personaje cuyo retrato resulta inédito?

- CALIDAD DEL TEXTO

¿Es interesante la historia que se cuenta?

¿Está bien ambientada?

¿Está bien escrito?

¿Carece de faltas de ortografía?

- INTERACTIVIDAD

¿Ofrece el juego respuesta a la mayoría de comandos lógicos?

¿Pueden manipularse a fondo todos los objetos?

¿Dan los personajes bastantes respuestas?

¿Se contemplan los intentos de probar otras soluciones lógicas a los problemas?

- JUEGO LIMPIO

¿Es un problema lógico sin ser demasiado sencillo?

¿Hay pistas adecuadas si el problema es difícil?

¿Se usa adecuadamente la lógica externa?

- ADECUACION A LOS LIMITES

¿Cumple las limitaciones impuestas?. Véase el apartado Limitaciones.

- VALORACION GLOBAL

Impresión general que ofrece la aventura en su conjunto.

Una misma persona puede votar a una aventura, a varias, o a todas, sin ninguna obligación. Los autores también pueden votar a todas las aventuras en concurso con excepción de las que él mismo haya presentado. Para que una aventura pueda optar a premio, debe haber recibido votaciones de al menos TRES personas.

El período de votación finalizará el 31 de Octubre de 2000. Se podrá ampliar el plazo si hay petición de ello y se observa que el número de votos recibidos no es suficiente.

Se contemplarán así mismo las siguientes nominaciones especiales. Cada votante nominará una aventura dentro de cada una de las siguientes categorías:

- MEJOR PSI

La aventura que presente el mejor personaje no jugador.

- MEJOR PUZZLE

La aventura que presente el mejor puzzle, entendiendo como tal aquel obstáculo de la aventura que necesita de cierta deducción para su resolución.

Votos

Los votos se remitirán por correo electrónico a la siguiente dirección: jsjlogin@jet.es. En el asunto del mensaje debe constar el texto:

[VOTOS] AV. BREVES, Nombre del votante.

Por ejemplo:

Asunto: [VOTOS] AV. BREVES, Javier San José

Se sugiere usar el siguiente formato para las votaciones:

NOMBRE DE LA AVENTURA: ORIGINALIDAD CALIDAD TEXTO INTERACTIVIDAD JUEGO LIMPIO ADECUACION VALORACION GLOBAL

MEJOR PSI: NOMBRE DE AVENTURA

MEJOR PUZZLE: NOMBRE DE AVENTURA

Por ejemplo:

AVENTURA ORIGINAL: 5 6 6 8 5 6

MEJOR PSI: LA DIOSA DE COZUMEL

MEJOR PUZZLE: JABATO

En cualquier caso no se rechazará ningún voto que no se ajuste a este formato. Esto se debe considerar como una mera sugerencia para facilitar el recuento de votos.

Licencia

Ediciones CAAD no se reserva ningún derecho sobre los programas presentados al concurso. Estos podrán distribuirse según el método y la licencia de uso que prefiera su autor, sin embargo: todas las aventuras presentadas deberán poder distribuirse y ser jugadas gratuitamente, sin ninguna limitación.

Todas las aventuras que incluyan el código fuente (lo cual recordemos que es opcional) deberán poder ser estudiadas, modificadas y reutilizadas libremente, por ejemplo utilizando parte de su código en otras aventuras.

Limitaciones

Se considerará que una aventura es breve si cumple todos estos requisitos:

Incluir un máximo de 6 localidades.

Incluir un máximo de 12 objetos o personajes (o cualquier otra combinación, como 2 personajes y 10 objetos).

Poder acabarse razonablemente en menos de 2 horas, suponiendo que el jugador no queda trabado absurdamente en un atasco :-)

Se sugiere no penalizar una aventura en la votación de este apartado simplemente porque contiene objetos "de escenario", cosas examinables, o repuesta a muchas acciones. Estos aspectos enriquecen el juego sin alargar ni engordar su desarrollo.

Queda a discreción de la persona que vota qué es un objeto y qué no, y si el abuso de cosas como hechizos, objetos transformables u otros "pseudo-objetos" reduce el carácter breve de la aventura.

Todos estos aspectos deberán quedar reflejados en la puntuación que se otorgue al apartado ADECUACION A LOS LIMITES. Se sugiere puntuar un 10 en este apartado si se cumplen todos los límites disminuyendo proporcionalmente esta puntuación si se sobrepasan (hay más de 6 localidades, 12 objetos o el tiempo de juego excede de 2 horas).

Requisitos

La aventura podrá funcionar en cualquier plataforma, aunque una aventura recibirá más votos si todo el mundo puede jugarla.

La aventura podrá incluir atractivos adicionales, como música, gráficos, tipos de letra... Si bien se advierte que ello no se reflejará en la puntuación de la aventura.

Premio

No existe ningún premio para el concurso, salvo la satisfacción y el reconocimiento de todos los aventureros. Sin embargo habrá un ganador del concurso, elegido a partir de la media de todas las puntuaciones en todos los apartados.

El CAAD admitirá, sin embargo, cualquier donación de premio simbólico que alguien desee ofrecer al ganador, por lo que existe la posibilidad de que esto cambie posteriormente.

Se elegirá un ganador del concurso, así como ganadores por apartados. En general, una vez finalizado el plazo de votación, se escogerán:

- LA MEJOR AVENTURA BREVE
- LA AVENTURA BREVE MÁS ORIGINAL
- LA AVENTURA BREVE MEJOR ESCRITA
- LA AVENTURA BREVE MÁS INTERACTIVA
- LA AVENTURA BREVE MÁS JUGABLE

Nominaciones especiales:

- EL MEJOR PSI
- EL MEJOR PUZZLE

Recuento de votos

El sistema de recuento se realizará como sigue:

1.- Por cada categoría se sumará el total de puntos en dicha categoría y se dividirá entre el número de votos recibidos por la aventura en esa categoría.

2.- Se obtendrá un total que será la media aritmética de la suma de puntos del apartado VALORACION GLOBAL y ADECUACION A LAS REGLAS.

La aventura con más puntos en el total será la ganadora (LA MEJOR AVENTURA BREVE). Se elegirán también las ganadoras en las categorías enumeradas en el apartado Premio.

Para las nominaciones especiales se hará una recuento del número de votos y la aventura más votada en cada nominación, será la ganadora.

Empate

En caso de empate en una categoría se decidirá la aventura ganadora en esa categoría por el número de votos. La aventura con más votos en esa categoría será la ganadora.

Si esto no lleva a un desempate se valorará la puntuación total. La aventura con mayor puntuación total será la ganadora en esa categoría.

Pudiera ocurrir que, a pesar de todo, no se llegue a un desempate. En este caso se otorgará el premio a todas las aventuras empatadas.

En el caso de las nominaciones especiales se procederá de manera similar.

Recordamos que cualquier aventura que no reciba al menos las votaciones de TRES personas, quedará fuera de concurso.